Alchemia RPG

Manual de Classes

Por Andrey Luiz e Rubens Paiva

www.tavernadoelfo.blogspot.com

Introdução

Alchemia

Bem-vindo a um mundo de imaginação, fantasia e aventuras emocionantes. Alchemia Rpg é uma combinação de interpretação com o sabor do verdadeiro Rpg de mesa. Alchemia é um sistema de RPG que visa principalmente jogadores com pouca experiência que não tem paciência para aprender outros sistemas mais complexos, e que também querem se divertir com muita dose de interpretação, com simplicidade e poucas regras.

Apresentação: Neste manual, você irá encontrar novas Classes e Especializações junto a um pacote básico que abrirá o caminho para seu jogo de Rpg juntamente com o Manual de regras Alchemia RPG. Não esqueça, caso você seja o mestre de jogo (MJ), então você deve se preparar bem antes de começar sua aventura, você precisa saber todas as regras para o melhor desenvolvimento do jogo, assim como deve fazer a leitura e a criação antecipada da aventura para não ter problemas quando estiverem reunidos para jogar.

Informações Complementares: Você irá se deparar com Classes básicas e suas Especializações nesta edição, as classes básicas são classes que possuem toda uma estrutura pronta, níveis de poderes e habilidades distribuídas, já as Especializações são sub-classes que servem para aprimorar uma classe, assim como um Mago se tornar um especialista em magias de fogo. Esta é uma criação própria, sem fins lucrativos, com todos os direitos protegidos. Contato: Andy_kakaroto@hotmail.com/Rubens-tk@hotmail.com

Agradecimentos: Agradeço a meu fiel escudeiro Rubens "Arcanios" (Ajudante e administrador do Blog e do Alchemia RPG) pelo esforço e dedicação em melhorar o Alchemia RPG, agradeço também a André Felipe (Desenhista e auxiliar em opiniões) e seu grupo de RPG.
Faça bom proveito deste material, dê créditos ao seu devido autor caso copie quaisquer tópicos deste manual, Obrigado.

Esta Obra está licenciada de acordo com as seguintes condições: Atribuição-Uso Não-Comercial-Vedada a Criação de Obras Derivadas 2.5 Brasil License.

Edição: Andrey Luiz
Ilustração: Deviant Art
Autores: Andrey Luiz e Rubens Paiva
Nicks: Elfo Ancião e Arcanios

Índice

	PÁGINA
CAPÍTULO 1: CLASSES X ESPECIALIZAÇÕES.....	4
PRINCÍPIOS E CONCEITOS.....	5
ESPECIALIZAÇÃO DO GUERREIRO: CLÉRIGO.....	6
ESPECIALIZAÇÃO DO GUERREIRO: CLÉRIGO DO MAL.....	7
ESPECIALIZAÇÃO DO GUERREIRO: ARCANJO.....	8
ESPECIALIZAÇÃO DO LADRÃO: ASSASSINO.....	9
ESPECIALIZAÇÃO DO BÁRBARO: AMAZONA.....	10
ESPECIALIZAÇÃO DO MAGO: NECROMANTE.....	11
ESPECIALIZAÇÃO DO MAGO: ALQUIMISTA.....	12
ESPECIALIZAÇÃO DO MAGO: TELEPATA.....	13
ESPECIALIZAÇÃO DO GUERREIRO: CAÇADOR DE MAGOS.....	14
ESPECIALIZAÇÃO DO GUERREIRO: GUARDA.....	15
CLASSE: ARTISTA MARCIAL.....	16
CLASSE: ENGENHEIRO / ENGENHOQUEIRO.....	19

CAPÍTULO 1: Classes x Especializações

I

PRINCÍPIOS E CONCEITOS

O que são especializações de classes?

A especialização da classe é uma como se fosse uma sub-profissão, que serve para aprimorar a classe base e definir qual estilo de luta o Herói vai seguir. Ao atingir o Level 6 o Personagem é encaminhado para uma academia/local onde ele irá treinar sua especialização. Um Guerreiro, por exemplo, poderá seguir um dos vários caminhos diferentes apresentados pelas especializações, exemplo: Existem dois Guerreiros que atingem juntos o Nível 6 de Personagem, provavelmente neste nível eles terão os mesmos poderes ou poderes muito parecidos, mas se eles escolherem uma Especialização (Cavaleiro, Guarda, Paladino, etc.) poderão ter poderes e habilidades diferentes, e no fim serão dois Guerreiros com variações em habilidades.

Qual a diferença entre Classe e especialização?

As classes possuem toda uma estrutura pronta, níveis de poderes e habilidades distribuídas, já as Especializações são sub-classes que servem para aprimorar uma classe, assim como um Mago se tornar um especialista em magias de fogo ou um Arqueiro se tornar um Ranger.

Informações

Cada classe tem direito a escolher apenas uma Especialização, uma vez a escolha feita, não poderá ser revertida. Geralmente cada Especialização possui 4 poderes adicionais para serem aprendidos, podendo variar para mais ou para menos de acordo com a vontade do MJ, lembrando que os Poderes da classe de origem podem continuar sendo comprados normalmente. Para se Especializar em algo o Aventureiro deve ter alguns requisitos e também seguir sua conduta de acordo com sua escolha.

Requisitos / Restrições: É uma série de necessidades para poder se Especializar em algo.

Vantagens: São habilidades, bônus ou um conjunto de coisas que seu personagem terá ao se Especializar naquilo.

A Palavra do Mestre

Todos nós sabemos que o Mestre de Jogo, ou MJ, tem o poder extremo em um jogo de *RPG*, claro que observando atentamente aos detalhes para que esse poder não ultrapasse os limites. A Palavra do Mestre é a palavra final, ela determina se um golpe fulminante acertou ou não o vilão que estava sendo facilmente derrotado pelo grupo, portanto, deixamos claro que não importa o resultado dos dados ou o que está escrito no manual, o Mestre sempre terá o total controle para mudar o que desejar durante o jogo, sempre pensando no melhor para a diversão de todo o grupo, afinal, o objetivo principal é a diversão.

ESPECIALIZAÇÃO DO GUERREIRO

CLERICATO *(Bom e neutro)*

O Guerreiro se especializa em serviços e missões sagradas para sua divindade, tornando-se um **Clérigo**. Repletos de fé os Clérigos levam a palavra de seu deus a todos e lutam por sua causa quando necessário. São bons usuários de armas corpo-a-corpo e seus poderes mágicos são concedidos pela divindade seguida.

Requisitos: Int. 4 e For. 4, Proibido para Centauros, Góblins e Minotauros.

Vantagens: O Clérigo tem seus poderes concedidos diretamente de sua divindade, podendo orar para ela quando precisar muito, respondendo o seu chamado a divindade concede um bônus de +6 de dano no próximo ataque gratuitamente, uma vez por dia. Clérigos também possuem uma quantia maior de Focus, ganhando +5 de focus e -3 de Energia permanentemente. Podem esconjurar mortos-vivos gastando apenas 5 de focus.

APELO

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *2*
Efeito: Você faz um apelo por ajuda clamando a seu deus, então um clarão, vento, luz, anjo, mão gigante ou qualquer coisa que você imaginar aparece para lhe ajudar, fazendo com que seus pontos de vida (apenas os seus) sejam curados em 5, ou para que cause 3 de dano em seu inimigo sem chance de esquiva ou defesa, causando o dobro de dano em seres de índole má.

BENÇÃO

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você invoca palavras mágicas capazes de conceder uma bênção a alguém que aceite recebê-la. A bênção pode conceder +4 de defesa, +4 de dano ou +1 de habilidade (até um máximo de 5) por 5 turnos para o alvo.

CURA

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *X*
Efeito: Você é um servo dos deuses capaz de curar você ou seus aliados, ou ferir seres de índole má (caminho Mal) para cada ponto de focus gasto, você cura 2 pontos de vida instantaneamente.

ESCUDO DIVINO

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *4*
Efeito: Duas vezes por dia, desde que tenha Focus, você é capaz de projetar um, ou transformar seu escudo num escudo mágico que pode bloquear qualquer tipo de ataque ou magia instantaneamente.

Clericato *(Mal)*

O Guerreiro se especializa em serviços e missões sagradas para seu deus, tornando-se um **Clérigo do Mal**. Repletos de ódio os Clérigos do Mal levam a discórdia e o sofrimento a todos e lutam por mais poder para si. São bons usuários de armas corpo-a-corpo e seus poderes mágicos são ligados as trevas e escuridão.

Requisitos: Int. 4 e For. 4, Proibido para Centauros, Góblins e Minotauros.

Vantagens: O Clérigo tem seus poderes concedidos diretamente de sua divindade, ganham a Especialidade Conhecimento gratuitamente, Clérigos do Mal também possuem uma quantia maior de Focus, ganhando +5 de focus e -3 de Energia permanentemente. Uma vez por dia podem curar todos os seus pontos de vida e focus instantaneamente.

Restituição do corpo

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *1*
Efeito: Você utiliza uma técnica capaz de restituir seus ferimentos ou qualquer parte do seu corpo que tenha sido arrancada, fazendo com que seus pontos de vida (apenas os seus) sejam curados em 4.

Palavra amaldiçoada

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você invoca palavras mágicas capazes de amaldiçoar alguém que falhe num teste de resistência a magia. Inicialmente a maldição causa 3 de dano na vítima, depois a perda de -2 de Habilidade durante 3 turnos.

Cura maligna

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *X*
Efeito: Você é um servo dos deuses capaz de curar você ou seus aliados (de caminho Mal somente), para cada ponto de focus gasto, você cura 2 pontos de vida instantaneamente. Este poder se usado em seres bons não fará efeito algum.

Aura negra

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você tem uma aura negra que fica em torno de você permanentemente, a aura garante a seres malignos +3 de dano permanentemente, causa a seres bons -4 de dano enquanto estiverem num raio de 20 metros de você.

ESPECIALIZAÇÃO DO GUERREIRO

Combate Alado

O Guerreiro se especializa em combater no ar, se tornando apto a fazer coisas incríveis e se tornando um **Arcanjo**. Esta é uma Especialização somente para Celestiais.

Requisitos: Int. 4 e For. 5 e a Especialidade Anatomia. Permitido somente para Celestiais.

Vantagens: O Combate alado dá a vantagem de atacar sem ser atacado (em casos de ataques à distância), além de ser o melhor e mais barato meio de transporte. Arcanjo é apenas um nome dado para este tipo de especialização, garantindo +2 de energia e +2 de focus e +2 em iniciativa.

Suporte Divino

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você invoca uma bênção/ajuda da sua divindade, deixando sua espada ou a de aliados, envolta pelo elemento fogo, causando +1d12 de dano mágico, além do dano normal neste ataque.

Vôo Aprimorado

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *4*
Efeito: Você sabe voar rapidamente, executando uma investida contra seu oponente enquanto o ataca. Se este ataque for bem-sucedido você anula o próximo turno do oponente, além de ganhar +5 de dano neste turno.

Cura Celestial

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *X*
Efeito: Você tem uma habilidade extra capaz de curar você ou seus aliados. Para cada ponto de focus investido na cura, você pode restaurar 3 ponto de vida do alvo.

Combate com Asas

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você sabe lutar utilizando suas asas para atacar seu oponente, o ataque com asas deve ser contado como um segundo ataque, as asas tem dano equivalente a 1d6+3 de dano.

ESPECIALIZAÇÃO DO LADRÃO

Assassinato

O Ladrão se especializa em assassinatos, fabricação de venenos, falsificação, camuflagem e espionagem. Assassinos são completamente imprevisíveis, podendo até matar seus próprios contratadores caso paguem bem por isso. Alguns Assassinos preferem eliminar suas vítimas de forma rápida e simples para terminar o serviço, já outros mais cruéis, usam de seus venenos e artifícios para fazer suas vítimas agonizar por horas antes de exterminá-las.

Requisitos: Int. 4, For. 4 e a Especialidade Venefício. Proibido para Centauros, Góblins, Celestiais e Minotauros.

Vantagens: Assassinos podem se camuflar muito facilmente, se tornando até invisíveis e sem fazer nenhum som, obtendo +1 em qualquer teste que envolva furtividade e camuflagem. Ganham +2 de Energia e +2 de focus, sabem falsificar e também fabricar venenos poderosos e ganham +1 em testes que envolvam qualquer tipo de armadilha.

Invisibilidade

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *5*
Efeito: Você sabe se camuflar tão bem ao ponto de ficar literalmente invisível onde e por quanto tempo desejar, suas roupas especiais ajudam muito nessa habilidade. Você só fica visível se atacar alguém ou for atacado.

Sentidos aprimorados

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você tem 5 os sentidos aguçados, obtendo +1 em qualquer teste que envolva os 5 sentidos do corpo. Com os sentidos aprimorados o Assassino tem a vantagem contra suas vítimas, uma vez que se esconder vai se tornar uma tarefa bem mais difícil.

Combo

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *13*
Efeito: Você sabe realizar uma combinação mortal em sua Vítima a atacando de surpresa com dano máximo e um Crítico duplo, o dano será = dano máximo+1d6+2d6 sem Chance de defesa ativa ou esquiva.

Maestria em furtividade

Tipo: *Suporte – 10 minutos*
Custo: *3*
Efeito: Você tem uma técnica especial que o torna capaz de se mover sem deixar rastros, sem fazer nenhum som e também sem ter nenhum cheiro por 10 min.

ESPECIALIZAÇÃO DO BÁRBARO

Sobrevivência

A aventureira se especializa em Sobrevivência, Animais e luta corporal direta, tornando-se uma guerreira **Amazona**. Amazonas são talentosas na montaria, trato com animais, espadas, lanças e arcos. Aventureiras mulheres não chegam a ser raridade em Alchemia, mas uma mulher que tem grandes habilidades pode surpreender qualquer um.

Requisitos: Int. 3 e For. 4, as Especialidades: Cavalgar e Animais. Proibido para Homens de qualquer tipo de raça. Permitido para mulheres Humanas, Elfas, Meio-Elfas, Elfas Negras e Celestiais.

Vantagens: A Amazona é uma guerreira de grandes habilidades, por isso recebe as Especialidades Sobrevivência e Perito em "X" (Lanças e Espadas) gratuitamente. Recebem +6 pontos de vida e +2 de focus gratuitamente.

Seduzir

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você usa seu poder de sedução em seus oponentes para que eles fiquem vulneráveis no combate, obtendo +2 de Habilidade para o teste de Seduzir (se a Amazona não tiver a especialidade Seduzir então fará o teste com modificador +0, se ela já tiver a especialidade então fará o teste com +2). Oponentes seduzidos tem um redutor de -2 de Habilidade para atacar a Amazona durante 5 turnos.

Atirar Montado

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *4*
Efeito: Você sabe disparar com um arco muito bem mesmo estando montada, ganhando +1 de habilidade e +5 de dano neste ataque.

Tratar Animais

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você sabe tratar de animais feridos utilizando uma técnica extra que cura instantaneamente 5 pontos de vida de qualquer animal selvagem ou treinado (que não seja Monstro ou invocado).

Amiga da Natureza

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você tem a ajuda da natureza duas vezes por dia, podendo recuperar seu focus em +5 instantaneamente quando desejar.

ESPECIALIZAÇÃO DO MAGO

Necromancia

O Mago se especializa no estudo, criação e controle dos mortos-vivos, tornando-se um **Necromante**. Necromantes usam esqueletos e zumbis como soldados, e por seu desrespeito pela vida, são inimigos clássicos de grupos de aventureiros. Apesar disso, são estudiosos interessados em desvendar os mistérios da vida e da morte.

Requisitos: Int. 6 e For. 1, a Especialidade: Venefício. Proibido para Centauros, Anões e Minotauros.

Vantagens: Necromantes recebem +2 pontos de vida e +3 de focus, duas vezes por dia podem usar o ritual de converter ossos em focus (cada osso 2 de focus). Podem esconjurar mortos vivos gratuitamente e aprender os poderes abaixo:

Criar mortos vivos

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *X*
Efeito: Você usa seu poder para criar mortos vivos que obedecem aos seus comandos, para criar um morto-vivo você deve direcionar sua magia à um corpo morto ou um amontoado de ossos para lhes dar vida, você pode controlar o número de mortos igual a sua inteligência x5. Os pontos de atributo de suas criações varia de acordo com o focus gasto para criá-los, para cada 2 pontos de focus gastos na magia você tem 1 ponto de atributo para sua criação.

Controlar mortos vivos

Tipo: *Mágico - Instantâneo*
Custo: *14*
Efeito: Você lança um encanto capaz de controlar até 2 mortos vivos que falharem num teste de resistência à magia.

Cura dos mortos

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você tem uma cura capaz de curar você ou seus mortos vivos em 1d8+3 pontos de vida instantaneamente.

Enfraquecer

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *6*
Efeito: Com esta antiga magia negra, você é capaz de enfraquecer um inimigo que falhar em um teste de resistência à magia -1, fazendo com que ele tenha um redutor de -2 em habilidade e -1 em inteligência por meia hora.

ESPECIALIZAÇÃO DO MAGO

Alquimia

O Mago se especializa no preparo de poções e elixires, se tornando um **Alquimista**, pesquisando materiais e ingredientes para o preparo de vários tipos de poções. Estes ingredientes, muitas das vezes só podem ser adquiridos em locais secretos, perigosos e de difícil acesso, isso faz com que esses Magos saiam em missões com grupos de aventureiros, já os Magos mais ricos preferem pagar por este tipo de serviço.

Requisitos: Int. 6 e For. 1, a Especialidade: Alquimia básica. Proibido para Celestiais.

Vantagens: Alquimistas recebem +1 ponto de vida e +2 de focus, tem quase todas as informações de onde conseguir ingredientes para suas poções e elixires. Alquimistas tem um livro básico que mostra todos os ingredientes necessários para cada tipo de poção, como se fosse um grimório.

Familiar ajudante

Tipo: *Suporte - Até ser destruído*
Custo: *8*
Efeito: Você tem um pássaro, lagarto, gato, ou um animal que o MJ permitir capaz de lhe ajudar a encontrar ingredientes que você sozinho não encontraria, o familiar tem **F**:2 **H**:4 **I**:0 Energia: 10.

Fabricar elixires

Tipo: *Suporte - Variável*
Custo: *X*
Efeito: Você sabe fabricar poções e elixires de maior poder e que também podem ferir, a quantia de focus e o tempo para fabricação dependem de aprovação do MJ, para fabricar, o Alquimista precisa de ingredientes raros e caros: escamas de Dragão, cauda de Quimera, pena de Grifo, plantas muito raras, coisas obtidas através de aventuras, viagens, lugares perigosos, investigações trabalhosas e combate com criaturas estranhas.

Gás de paralisia

Tipo: *Mágico - Uma hora*
Custo: *7*
Efeito: Você arremessa uma garrafa que libera um gás que paralisa qualquer pessoa que o inale e falhe num teste de resistência à magia, por uma hora. Caso a pessoa seja atacada a paralisia é desfeita.

Bombas corrosivas

Tipo: *Mágico - Instantâneo*
Custo: *7*
Efeito: Você lança pequenas bombas que ao explodir expelem um gás corrosivo que causa 10 de dano a todos que inalarem o gás.
Uma vez exposto ao gás a vítima deve fazer um teste de resistência física, caso falhe perderá 1d4 de dano por turno enquanto permanecer exposto.

ESPECIALIZAÇÃO DO MAGO

Telepatia

O Mago se especializa no estudo da telepatia e poderes psíquicos, se tornando um **Telepata**. Esse tipo de Mago é capaz de coisas incríveis com o uso de sua mente e seus poderes paranormais.

Requisitos: Int. 6 e For. 1, a Especialidade: Conhecimento. Proibido para Anões.

Vantagens: Telepatas recebem +1 de focus, podem usar telepatia livremente para se comunicar com outras pessoas e podem ler pensamentos de vítimas que falhem num teste de resistência à magia por alguns minutos. Além disso Telepatas podem usar uma força psíquica para mover objetos com a força da mente sem gastar focus (exceto para coisas mais pesadas que 30kg). Pode aprender os poderes abaixo:

Controle mental

Tipo: *Mágico - Variável*
Custo: *20*
Efeito: Você usa seu poder telepático para controlar a mente de uma vítima que falhe num teste de resistência à magia -2. Você precisa se concentrar para se conectar a mente da vítima, sendo assim se algo lhe tocar na concentração, você for atingido ou algo lhe tirar a atenção o controle da mente termina. A vítima que tem a mente controlada fica a total mercê do Mago, que pode fazer qualquer coisa que desejar como se fosse sua marionete por meia hora. De 10 em 10 minutos a vítima deve fazer um teste para tentar se livrar do Controle mental.

Barreira psíquica

Tipo: *Mágico - Instantâneo*
Custo: *16*
Efeito: Você cria uma barreira mental capaz de bloquear qualquer tipo de ataque (1 ataque), e fazendo com que o ataque seja revidado ao inimigo.

Golpe mental

Tipo: *Mágico - Instantâneo*
Custo: *12*
Efeito: Você é capaz de produzir um golpe telepático em seu oponente, o atingindo na mente, sem chance de defesa ou esquiva, que causa 15 de dano. Somente telepatas são capazes de bloquear este tipo de ataque com uma Barreira psíquica.

Premonição

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você tem visões rápidas do futuro sempre que o MJ disser.

ESPECIALIZAÇÃO DO GUERREIRO

Caçador de Magos

O Guerreiro se especializa no estudo e treinamento contra Magias, tornando-se um **Caçador de Magos**. Caçadores de Magos são, em sua maioria, Mercenários contratados para acabar com Magos. Alguns Caçadores de Magos o fazem por livre e espontânea vontade e por ódio de estudiosos da Magia, a maioria destes tendo como conduta o caminho do Mal.

Requisitos: Hab. 5 e For. 5 (For 4 para Elfos e Elfos negros), a Especialidade: Conhecimento. Proibido para Centauros, Minotauros e Góblins.

Vantagens: Caçadores de Magos ganham a especialidade Identificar Magia gratuitamente, +1 Ponto de vida, +2 de resistência à magia (até um máximo de 7) e +1 de Focus. Também podem Ver o invisível permanentemente e gratuitamente. Elfos e Elfos Negros ganham +2 de Focus adicionais.

Pressentimento Arcano

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você é capaz de sentir nas proximidades o poder mágico de um Mago através do Focus. Sempre que um Mago usar uma magia qualquer em um raio de 20 metros, o Caçador de Magos pode sentir, sabendo de que direção veio a magia.

Resistência Mágica

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você possui uma resistência muito poderosa, capaz de reduzir pela metade qualquer dano mágico que o atinja.

Defletor

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *5*
Efeito: Este feitiço o rodeia em um trêmulo campo de força hemisférico. O campo é transparente e move-se com você, formando um escudo invisível contra todas as formas de ataques com projéteis direcionados individualmente, expelindo o ataque em direção aleatória.

Queima de Focus

Tipo: *Passivo - Permanente*
Efeito: Suas armas são capazes de "queimar" o focus do oponente. Todo dano que você causar em seu inimigo, reduza 1d10+2 em focus do oponente.

ESPECIALIZAÇÃO DO GUERREIRO

Guarda

O Guerreiro se especializa no treinamento intenso, táticas de combate, lealdade e devoção, se tornando um **Guarda**. A maioria destes guerreiros são tomados ainda crianças dos braços de seus familiares e levados para servir à Guarda da cidade ou reino local, ficando em internato recebendo instruções e um treinamento de guerra bastante puxado, mas outros aventureiros que já possuem uma técnica em especial também são recrutados para a Guarda, ao atingir o treinamento máximo alguns realizam serviços e missões em nome do Rei.

Requisitos: Int. 3, Hab. 3 e For. 5, a Especialidade: Sobrevivência. Proibido para Góblins.

Vantagens: Guardas ganham +4 Pontos de vida, +2 de resistência física (até um máximo de 7) e +2 de Focus. Também, recebem um escudo da guarda com o símbolo real da Guarda local, além de uma boa fama e respeito por parte dos cidadãos do reinado, tem como patrono o exército, que lhe fornece armamentos e armaduras.

Homem das Armas

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você foi treinado especialmente para combates, como um guarda você manipula bem suas armas, sabendo usar todos os tipos de armas (exceto armas de fogo), ganhando +1 em Habilidade quando as usa em combate.

Formação Defensiva

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você sabe uma técnica de defesa muito eficaz, que se usada em conjunto com outros guardas, forma uma defesa absoluta, sem chances de ser perfurada até a formação ser desfeita. Sozinho, você ganha +5 de defesa e +5 de durabilidade adicionais neste turno.

Aura de Guerra

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você tem uma aura capaz de conceder a você e seus aliados +8 de dano (físico) enquanto permanecerem próximos a você, caso seja em uma guerra este bônus é dobrado.

Dano Localizado

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *6*
Efeito: Você sabe como desferir golpes localizados em seus oponentes, cada ataque localizado pode causar +1d10, caso o inimigo não esteja usando um escudo, você tem um adicional de +1d10 neste ataque além do dano normal.

Artista marcial:

Descrição: O Artista marcial é o símbolo do guerreiro treinado com armas simples, como o bastão, a lança e até mesmo com as mãos vazias. Eles seguem uma série de códigos que variam de acordo com sua divindade, em sua maioria são monges, alguns até mesmo estão em grupos de aventureiros. Não podem usar armas pesadas, armaduras ou escudos.

Força: 0
Habilidade: 1
Inteligência: 0
Sorte: 3
Energia: 16
Focus: 6

Poder inicial: Grito de ataque e +1 gratuito

Especialidades: Equilíbrio

Raças permitidas: Humano, Elfo e Meio-Elfo.

Poderes Especiais

1º Nível

Aura de coragem

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você tem uma aura que fica visível em torno de você quando você esborça coragem, essa aura garante somente a você +3 pontos de vida adicionais permanentemente. Sempre que você precisar testar sua sorte, adicione +2 pontos de sorte neste teste.

Acrobacias

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *1*
Efeito: Você sabe usar perfeitamente suas armas, realizando manobras que nenhum ser normal conseguiria, como dar um giro de 360º no ar em um ataque com bastão por exemplo, isso lhe garante +1 de habilidade durante 1 ataque. Esta técnica é muito usada por Monges em Alchemia.

Grito de ataque

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você dá um grito poderoso, transparecendo uma força incrível que dobra seu poder de combate, em seguida você parte para cima do opoente em um ataque especial. O Ataque causa +5 de dano além do dano normal.

Golpe veloz

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Com esta técnica desenvolvida nas montanhas do norte por Monges antigos, você é capaz de realizar um golpe de extrema eficácia e velocidade, o inimigo sequer tem a chance de esquivar ou defender (defesa ativa) neste ataque. O Golpe causa o dano normal da sua arma + a força sem possibilidade de defesa ou esquiva.

Barreira mental

Tipo: *Passivo - Permanente*
Custo: *0*
Efeito: Você projeta uma barreira metal que funciona constantemente, bloqueando qualquer tipo de ataque ou magia que afete diretamente a mente como controle mental, golpe mental, etc.

Movimento giratório

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *2*
Requisitos: Acrobacias
Efeito: Você sabe realizar um movimento giratório com sua arma, atingindo todos os oponentes a sua volta, causando 3 pontos de dano em cada um deles sem chance de esquiva ou defesa ativa.

Ataque Certeiro

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *4*
Requisitos: Golpe veloz
Efeito: Você realiza um ataque certeiro, atingindo o alvo sem precisar fazer nenhum teste, obtendo um bônus de +5 de dano neste ataque.

Sequência de ataques

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *5*
Requisitos: Contra ataque
Efeito: Você consegue atacar 3 vezes o mesmo alvo sem nenhum redutor, para cada ataque faça um teste separado

Reflexos

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *1*
Efeito: Seus reflexos ficam aguçados, você ganha +2 de **esquiva** e +2 de **defesa** durante dois turnos.

Absorver

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *X*
Efeito: Você consegue absorver o dano de golpes físicos ou mágicos com sua força vital 3 vezes por dia. Para cada ponto de vida gasto, você absorve 2 pontos de dano neste ataque.

Ataque vital

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *6*
Requisitos: Ataque certeiro
Efeito: Você dá um golpe capaz de atingir pontos vitais das vítimas, quando um ponto vital é atingido a vítima fica vulnerável, sendo assim o dano total causado neste ataque deve ser dobrado.

Contra ataque

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *3*
Requisitos: Golpe veloz
Efeito: Você contra-ataca seu oponente, anulando um ataque corporal físico do mesmo e o atingindo com sua técnica.

Nocaute

Tipo: *Físico - Instantâneo*
Custo: *7*
Requisitos: Sequência de ataques
Efeito: Você desfere um golpe poderoso, usa o cabo da arma, atinge um ponto vital ou qualquer coisa do gênero capaz de nocautear seu oponente que falhar num teste de resistência física. Além de levar o dano normal, a vítima fica inconsciente por duas horas.

Engenheiro:

Descrição: Engenheiros, ou Engenhoqueiros são inventores na maioria das vezes, loucos, que vivem a maior parte do tempo inventando engenhocas e coisas de batalha, os mais conhecidos são os Góblins Baloeiros.

Força: 0
Habilidade: 0
Inteligência: 1
Sorte: 1
Energia: 10
Focus: 12

Poder inicial: Laboratório inst. e +2 gratuitos

Especialidades: Ver no escuro

Raças permitidas: Anão e Góblin.

Poderes Especiais

1º Nível

Laboratório instantâneo

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você tem um laboratório móvel guardado dentro de uma garrafa mágica e pode montá-lo no lugar que desejar para construir suas invenções.

Explosivos mágicos

Tipo: *Mágico - Instantâneo*
Custo: *3*
Efeito: Você consegue arremessar pequenas bombas mágicas que tiram 1d6+2 de dano.

Reparar

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *Todo o focus cheio*
Efeito: Você sabe consertar praticamente qualquer coisa em cerca de minutos uma vez por dia, porém fica muito fraco perdendo todo o seu focus. Este poder não funciona em itens mágicos.

Inventos menores

Tipo: *Suporte*
Custo: *5*
Requisitos: 1 dia de trabalho
Efeito: Você inventa armas totalmente loucas e de época mais avançada que só você sabe usar, seus inventos menores causam dano Físico (jogadas com habilidade) e tem 1d8+1 de dano.

Máquina de Teletransporte

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *10*
Efeito: Você tem uma máquina, relógio de pulso magnético, portal dimensional ou o que a sua imaginação inventar capaz de te teleportar para um local onde esteja vendo e que não esteja a mais de 20 metros de distância.

Transporte terrestre

Tipo: *Suporte - Instantâneo*

Custo: *6*
Efeito: Você tem um veículo movido a vapor com capacidade de carregar até 4 pessoas a 25 km/h sempre que desejar, você aperta um botão e "plim" seu veículo vem até você ou desaparece.

Bombas de energia

Tipo: *Mágico - Instantâneo*
Custo: *Variável*
Efeito: Você sabe criar bombas de energia capazes de explodir uma porta de ferro, em pessoas causa X, onde X é a quantia de focus que você usou na criação da bomba.

Transporte aéreo

Tipo: *Suporte - Duas horas*
Custo: *9*
Requisitos: Transporte terrestre
Efeito: Você constrói um balão em uma hora, durável por duas horas, capaz de transportar você e mais 4 pessoas a 30 km/h.

Gás do sono

Tipo: *Mágico - Uma hora*
Custo: *7*
Requisitos: Explosivos mágicos
Efeito: Você arremessa uma garrafa, bomba, bola de gás, ou o que sua imaginação criar capaz de fazer qualquer pessoa que falhe num teste de resistência à magia dormir por uma hora. Caso a pessoa seja atacada ela irá acordar.

Bombas corrosivas

Tipo: *Mágico - Instantâneo*
Custo: *7*
Efeito: Você lança pequenas bombas que ao explodir expelem um gás corrosivo que causa 10 de dano a todos que inalarem o gás. Uma vez exposto ao gás a vítima deve fazer um teste de resistência física, caso falhe perderá 1d4 de dano por turno enquanto permanecer exposto.

Campo de força

Tipo: *Suporte - Até ser destruído*
Custo: *5*
Efeito: Você cria um campo de força através de uma de suas invenções que funciona como uma armadura normal equivalente a 10 de energia.

Pó de invisibilidade

Tipo: *Suporte - 20 minutos*
Custo: *5*
Efeito: Você usa um pó mágico capaz de tornar uma pessoa invisível durante vinte minutos, a invisibilidade é desfeita se a pessoa for atingida ou atacar.

Poderes

2º Nível

Transporte aéreo de combate

Tipo: *Suporte - 2 dias*
Custo: *9*
Requisitos: Transporte aéreo
Efeito: Você constrói um Zeppelin góblin, Helicóptero medieval anão, aeronave ou o que sua imaginação inventar em uma hora, durável por dois dias, capaz de transportar você e mais 4 pessoas a 60 km/h e com duas armas que tiram 1d10+2 de dano à distância.

Máquina do tempo

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *Todo o focus completo*
Efeito: Você tem uma máquina, relógio de pulso magnético, portal dimensional ou o que a sua imaginação inventar capaz de abrir portais para viagens no tempo, a época, dia, data, mês e ano são aleatórios e dependem da aprovação do MJ. A máquina só funciona uma vez a cada 7 dias. **Ps**: O portal fica aberto por meia hora.

Inventos maiores

Tipo: *Suporte*
Custo: *25*
Requisitos: 2 dias de trabalho
Efeito: Você inventa armas totalmente loucas e de época mais avançada que só você sabe usar, seus inventos maiores causam dano Físico (jogadas com habilidade) e tem 1d12+2 de dano.

Dinamites

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: 20

Efeito: Você tem bananas de dinamite capazes de explodir uma casa de 2 andares. Em pessoas a dinamite causa 25 de dano. Para plantar as dinamites leva meia hora e elas explodem através do focus do Engenhoqueiro.

Mina Terrestre

Tipo: *Suporte - Instantâneo*
Custo: *18*
Efeito: Você sabe criar minas terrestres, qualquer pessoa que pise na mina perde imediatamente 1d20+3 de energia.

Explosivos Mágicos II

Tipo: *Mágico - Instantâneo*
Custo: *8*
Requisitos: Explosivos mágicos
Efeito: Você consegue arremessar pequenas bombas mágicas que tiram 1d12+4 de dano.

Campo Eletromagnético

Tipo: *Mágico - Instantâneo*
Custo: *19*
Requisitos: Campo de força
Efeito: Você cria um campo eletromagnético em torno de si em uma área de 10 metros de distância, qualquer pessoa que entre em contato com o campo é eletrocutada, perdendo 1d20+5 pontos de energia.

Máquina Restauradora

Tipo: *Suporte - Cura três vezes*
Custo: *Todo o focus completo*
Efeito: Você tem uma máquina aparentemente simples, mas é uma grande engenhoca capaz de restaurar todos os pontos de vida e magia de uma pessoa, não incluindo ressurreição. A máquina pode curar a energia e o focus por completo por 3 vezes, porém ela não pode ser locomovida, além de só poder ser construída uma vez a cada dois dias.

Torne-se um Seguidor do nosso site: www.tavernadoelfo.blogspot.com

Entre na nossa comunidade do orkut:
http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=93871870&refresh=1

Alchemia RPG